

**BOX: TRIUMPHUS MORTIS –  
GIOCARRE PETRARCA E LA GUERRA DEI CENT'ANNI**

Merita un approfondimento un particolare esperimento transdisciplinare portato avanti con studenti più grandi. Si tratta di *Triumphus Mortis*, o *Cento anni di sangue*, un'avventura realizzata nel 2017 dalla classe 4B INF dell'ITIS F.lli Rosselli di Aprilia e coordinata dal professor Marco Mengoli, nell'ambito di un progetto di "giocare la storia" che utilizzava l'ambientazione di *Ultima Forsan*. Si tratta di un setting italiano di discreto successo in tutto il mondo, tradotto in inglese e anche (prima volta per un gioco italiano) in spagnolo e russo. L'assunto di base dell'ambientazione è che la Peste Nera del Trecento sia stata in realtà una "Peste Grigia", che ha causato la morte di milioni di persone per tutto il Vecchio Mondo e la loro resurrezione sotto forma di carcasse animate e affamate di carne umana. In questa ucronia horror e fantastica, e tuttavia strettamente aderente alla storia e alle caratteristiche reali delle società tardomedievali, si muovono i personaggi (gli studenti), quattro membri dell'esercito inglese impegnati nella Guerra dei Cent'anni. Ecco una breve sintesi dell'avventura realizzata per l'occasione. Per maggiore facilità di fruizione sono stati omessi gli elementi meccanici e rogolistici.

**Introduzione per i giocatori**

Dico adunque che già erano gli anni della fruttifera incarnazione del Figliuolo di Dio al numero pervenuti di 1348, quando [...] pervenne la mortifera pestilenza: la quale, per operazione de' corpi superiori o per le nostre inique opere da giusta ira di Dio a nostra correzione mandata sopra i mortali, alquanti anni davanti nelle parti orientali incominciata, quelle d'numerabile quantità de' viventi avendo private, senza ristare d'un luogo in uno altro continuandosi, verso l'Occidente miserabilmente s'era ampliata.  
(Boccaccio, *Decameron*)

Anno 1346.

Quella che verrà ricordata come la Guerra dei Cent'anni sta imperversando da quasi un decennio.

Fate parte dell'esercito inglese impegnato nella campagna di Francia. La vostra maggiore preoccupazione è l'esercito francese, ma non avete ancora idea di cosa vi aspetti davvero.

Dopo aver partecipato a numerose battaglie, arrivate alla città di Crécy, dove, dopo la vittoria inglese, parte del vostro esercito rimane a fare da guardia alla città. E, tuttavia, trascorrono mesi senza che nulla accada, e dell'esercito inviato a sud ben presto non si sa più nulla...

**Retroscena per il narratore**

Quello che i giocatori all'inizio non sanno è che durante la guerra, dal sud della Francia cominciano a sciamare i primi Morti, che ben presto diventeranno un'orda immane e impossibile da contrastare. Sono giunti i *Dies Irae*, i Giorni dell'Ira di Dio contro l'umanità...

### **Scena 1 – Corpi freddi**

Dopo due anni senza ricevere notizie dall'esercito inviato a sud, la parte di stanza nel nord continua a difendere la città di Crécy.

In una tarda serata, all'improvviso, la luna si oscura e compare una nebbia talmente fitta che a stento si possono vedere le torce dei soldati. Una pattuglia, composta dai personaggi dei giocatori, si accinge a iniziare il suo solito giro di ronda. Arrivati presso il bosco si odono delle urla provenienti dal folto degli alberi. È qui che comincia l'avventura.

Se gli eroi sospettano che siano i francesi, e si addentrano nel bosco, dopo aver seguito tracce e rumori possono trovare una donna stesa per terra in fin di vita, ricoperta di sangue. Osservandola meglio, è facile notare che ha i vestiti strappati, è piena di morsi ed emette degli strani versi, ma i personaggi riescono a capire solo tre parole: «Flagello di Morte», che la povera donna ripete di continuo.

### **Scena 2 – I morti camminano sulla Terra!**

Che decidano di portarla in città o tornino indietro a cercare aiuto, dopo pochi minuti la donna spira e si rianima, per poi attaccare il gruppo alle spalle: è una Morta!

È la prima volta che gli eroi vedono una di queste carcasse indemoniate e ne rimangono molto sorpresi.

### **Scena 3 – L'assedio di Crécy**

Di ritorno verso la guarnigione, il gruppo si rende conto che molti altri cadaveri ambulanti infestano ormai la contrada: devono riuscire a evitarli e raggiungere le porte della città senza essere ghermiti.

Di lì a poche ore, Crécy è assediata da torme di carcasse rianimate, che gettano i soldati nel panico.

Nei tre giorni successivi, gli eroi devono partecipare alla difesa della città, presidiando gli spalti, le torri e le porte urbiche, e approntando diverse strategie tipiche degli assedi medievali.

Nel frattempo, l'esercito inglese stanziato a sud riceve l'ordine di evacuare la popolazione ancora non colpita da questa epidemia, per portarla in salvo a nord. L'armata giunge in vista di Crécy tre giorni dopo l'inizio dell'assedio dell'orda dei Morti, e può salvare la città, ma serve che qualcuno da dentro funga da diversivo per distrarre l'orrendo nemico. Saranno i nostri eroi a offrirsi (o venire offerti) volontari per la missione.

### **Scena 4 – Incontro con Petrarca**

Prima della guerra, la famiglia del poeta Francesco Petrarca si era trasferita presso Carpentras, nella Francia meridionale, perché il padre Petracco aveva ottenuto un importante lavoro presso la Corte Pontificia di Avignone. Nel 1348, mentre il poeta sta continuando i suoi studi e la composizione di versi in latino, avviene la diffusione della Peste Grigia nelle regioni circostanti, e Francesco, con tutti i propri cari, segue l'esercito inglese fino a Crécy.

Concluso l'assedio, i personaggi lo vedono (ma nessuno lo conosce come poeta) avvicinarsi stringendo in braccio una giovane morente, e recitando i versi:

Erano i capei d'oro a l'aura sparsi  
che 'n mille dolci nodi gli avolgea,  
e 'l vago lume oltra misura ardea  
di quei begli occhi ch'or ne son sì scarsi;  
e 'l viso di pietosi color' farsi,  
non so se vero o falso, mi pareo:  
i' che l'esca amorosa al petto avea,  
qual meraviglia se di sùbito arsi?  
Non era l'andar suo cosa mortale  
ma d'angelica forma, e le parole  
sonavan altro che pur voce umana;  
uno spirto celeste, un vivo sole  
fu quel ch'i' vidi: e se non fosse or tale,  
piaga per allentar d'arco non sana.

Se i personaggi non intervengono, anche Laura si rianima, e uccide Petrarca; se invece intervengono, inizia un combattimento con Laura Morta e con il povero Francesco, che cerca di impedire che la donna venga colpita.

### **Scena 5 – Ritorno in Inghilterra**

La situazione a Crécy dopo la battaglia è disperata: molti componenti dell'armata inglese, già decimata, sono stati attaccati dai Morti e ora stanno spirando colpiti dalla Peste Grigia, pronti a diventare una nuova minaccia.

I sopravvissuti della battaglia (compreso, eventualmente, Petrarca) decidono di abbandonare la Francia e fuggono verso l'Inghilterra, ma anche sulle navi imperversa la Peste, e avvengono altri orribili episodi.

Se riescono a scampare alla traversata, gli eroi si ritrovano accorpati a una compagnia di superstiti, ormai veterani della Guerra Macabra, comandata dal celebre condottiero Giovanni Acuto (John Hawkwood).

«Nove su dieci sono morti», li esorta il nuovo comandante, brandendo la spada, «ma noi siamo vivi. È il momento di difendere l'Inghilterra, o essa cadrà!».

### **Epilogo**

L'avventura è conclusa, e alcuni dei personaggi potrebbero essere morti per strada, o peggio (anche se si può sempre usare il personaggio di Petrarca come rimpiazzo). Le imprese possono continuare con una campagna ambientata in Inghilterra, sotto il comando dell'Acuto, per difendere l'isola dalla Peste Grigia e salvare decine di migliaia di vite.